

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.EDUP1.E.GDPD	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Licencjacka pracownia projektowa - Game Design</i> <i>Game Design - diploma studio</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Licencjackie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Jakub Matys
1.6. Kontakt	jakub.matys@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną (semestr 4,5,6)	
3.4. Metody dydaktyczne	Ćwiczenia przedmiotowe, Pokaz z instruktażem, Metoda projektów, Pokaz z objaśnieniem	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Nowocień R. Tworzenie gier komputerowych: kompendium producenta. Helion. Gliwice 2020. Adams E. Projektowanie gier: podstawy. Helion. Gliwice 2011. Jońca R. Perełki programowania gier: vademecum profesjonalisty. Helion. Gliwice 2002.
	uzupełniająca	Schreier J, Czartoryski B. Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry. Wydawnictwo SQN. Kraków 2021. Cieśliewicz T, Marecki P. Oni migają tymi kolorami w sposób profesjonalny. Narodziny gamedevu z ducha demosceny w Polsce. Ha!art. Kraków 2020. Harris B.J. Wojny konsolowe. SEGA, Nintendo i batalia, która zdefiniowała pokolenie. Wydawnictwo Open Beta. Warszawa 2023.

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Wiedza – przedstawienie studentom pełnego procesu projektowania gier – od koncepcji, przez mechanikę i interfejs, aż po prototypowanie i testowanie; zapoznanie z dokumentacją projektową (GDD). C2. Umiejętności – przygotowanie studentów do pracy nad własną grą w środowisku silnika gier; rozwijanie zdolności projektowania poziomów, testowania i iteracji rozwiązań projektowych. C3. Kompetencje społeczne – kształtowanie u studentów świadomości odbiorcy i użytkownika gry; wspieranie zdolności komunikacji i argumentacji projektowej w pracy zespołowej.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)
Tworzenie autorskiej koncepcji gry. Projektowanie zasad gry, poziomów, mechaniki i interfejsu. Prototypowanie w silniku gier (np. Unity, Godot, Unreal). Dokumentacja projektowa (Game Design Document). Testowanie i iteracja. Prezentacja projektu w formie grywalnego demo.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY :		
W01	posiada podstawową wiedzę dotyczącą projektowania gier cyfrowych, ze szczególnym uwzględnieniem zasad tworzenia mechaniki gry, interfejsu użytkownika, systemów punktacji oraz struktur narracyjnych. Rozumie funkcje i znaczenie elementów projektowych (mechanika, fabuła, estetyka) oraz ich wpływ na doświadczenie gracza.	EDUP1A_W01, EDUP1A_W04, EDUP1A_W06
W02	zna podstawowe narzędzia i technologie wykorzystywane w produkcji gier oraz rozumie ich rolę w	EDUP1A_W04,

	pracy zespołu projektowego. Potrafi wskazać różnice pomiędzy silnikami gier i zna ich podstawowe możliwości w zakresie prototypowania.	EDUP1A_W06
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	potrafi tworzyć oryginalne koncepcje gier, budując je w oparciu o jasno określoną mechanikę, estetykę i strukturę fabularną. Samodzielnie projektuje zasady gry, poziomy, tryby rozgrywki oraz logikę interakcji z graczem. Potrafi opracować koncepcję artystyczną projektu oraz uzasadnić wybory estetyczne i funkcjonalne.	EDUP1A_U01, EDUP1A_U08
U02	świadomie dobiera i wykorzystuje techniki graficzne, projektowe i cyfrowe do wizualizacji elementów gry, takich jak interfejs, przestrzeń, postaci i obiekty. Posiada umiejętność modelowania środowisk i elementów interaktywnych, a także korzystania z narzędzi koncepcyjnych (np. moodboard, level map).	EDUP1A_U02, EDUP1A_U03, EDUP1A_U04, EDUP1A_U06, EDUP1A_U07
U03	Student przygotowuje pełną dokumentację projektową gry, w tym Game Design Document, oraz prezentuje jej założenia w formie ustnej i wizualnej. Potrafi zaprezentować działający prototyp gry w środowisku silnika (np. Unity, Godot) i omówić zastosowane rozwiązania narracyjne i techniczne.	EDUP1A_U11, EDUP1A_U13
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	samodzielnie organizuje i realizuje pracę twórczą w ramach projektów indywidualnych i zespołowych. Wykazuje się dojrzałością w podejmowaniu decyzji projektowych, umiejętnością pracy w grupie oraz gotowością do przyjęcia i formułowania konstruktywnej krytyki.	EDUP1A_K01

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne (jakie?)* np. test - stosowany w e-learningu		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...
W01								+			+			+							
W02								+			+			+							
U01								+			+			+							
U02								+			+			+							
U03								+			+			+							
K01								+			+			+							

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia (C)* (w tym e-learning)	3	Student podejmuje próbę stworzenia koncepcji gry, lecz projekt jest niepełny lub niespójny. Zasady gry, mechanika i interfejs opracowane są fragmentarycznie. Prototyp zawiera błędy utrudniające ocenę funkcjonalności. Dokumentacja jest niekompletna. Prezentacja projektu mało czytelna, z ograniczoną umiejętnością refleksji nad procesem twórczym.
	3,5	Student opracowuje podstawową koncepcję gry i prezentuje elementarne zasady rozgrywki. Potrafi stworzyć prosty prototyp w wybranym silniku, choć wymaga wsparcia przy jego wdrażaniu. Dokumentacja zawiera główne komponenty projektu. W prezentacji projektu wykazuje podstawową znajomość iteracji i testowania.
	4	Student tworzy spójną koncepcję gry z poprawnie zaprojektowanymi zasadami, poziomami, mechaniką i interfejsem. Prototyp w silniku gry jest funkcjonalny i czytelny. Dokumentacja (GDD) zawiera wszystkie wymagane elementy. Student potrafi zaprezentować projekt w formie grywalnego dema oraz wskazać kierunki dalszych ulepszeń.
	4,5	Student z dużą samodzielnością realizuje projekt gry, świadomie projektując gameplay, balans, interfejs oraz poziomy. Prototyp jest dopracowany pod względem funkcjonalnym i estetycznym. Dokumentacja projektowa jest szczegółowa i dobrze zorganizowana. W prezentacji student potrafi przedstawić wyniki testów, wnioski z iteracji oraz uzasadnić decyzje projektowe.
	5	Student tworzy oryginalny, przemyślany projekt gry o wysokim stopniu złożoności. Wykazuje biegłość w projektowaniu rozgrywki, interfejsu oraz iteracyjnym doskonaleniu prototypu. Dokumentacja (GDD) jest kompletna, przejrzysta i profesjonalnie przygotowana. Prezentacja grywalnego dema świadczy o wysokim poziomie refleksji, krytycyzmu oraz świadomości projektowej i użytkowej.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE	205	

<i>NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/</i>		
<i>Udział w wykładach*</i>		
<i>Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*</i>	205	
<i>Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*</i>		
<i>Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*</i>		
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>	195	
<i>Przygotowanie do wykładu*</i>		
<i>Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*</i>		
<i>Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*</i>		
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*</i>		
<i>Opracowanie prezentacji multimedialnej*</i>		
<i>Inne (jakie?)*</i>		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	400	
PUNKTY ECTS za przedmiot	16	

**niepotrzebne usunąć*